

フレームワーク

XNAにECSパターンをくっつけたものです。

<https://ja.wikipedia.org/wiki/エンティティ・コンポーネント・システム>

XNAの後継のMonoGameを使用しています。

C#は面倒くさいビルドパイプラインなしにいろんなライブラリを使えるため、C#のXNAを使用しました。

XNAのゲームで有名なのにテラリアがあります。

ライブラリ

Protobuf

ゲームのデータ保存などにサーバーエンジニアだとおなじみのprotobuf、このライブラリはゲームのバイナリデータをそのまま入れても重くなりません。

OpenCV

画像の読み込みと処理にOpenCVを使用しています。MonoGameのテクスチャ機能はとても粗悪なため、OpenCVを噛ませています。動画用にも使用しています。

GLM

3d描画にOpenGLで使われているglmを入れています。

機能

コンポーネント

- 動画再生機能
- ボタン機能
- テクスチャ描画機能
- テキスト描画機能